

Projet *Bitume Legends*



Rapport de Soutenance Intermédiaire

CARRÉNIX

Anthony CARON – Melvyn DELAROQUE
Victorien CAMBOURIAN – Xavier DE PLACE

EPITA INFOSUP 2026
Année 2021 - 2022
btms.games

Table des matières

| | |
|---|-----------|
| Introduction | 2 |
| 1 Avancée par rapport aux attentes | 2 |
| 1.1 Finir le menu | 2 |
| 1.2 Finir le site Web | 2 |
| 1.3 Continuer les musiques | 3 |
| 1.4 Implémentation de l'Intelligence Artificielle | 3 |
| 1.5 Gameplay | 3 |
| 2 Récit de la réalisation | 4 |
| 2.1 Chronologie | 4 |
| 2.2 Récit de chacun | 5 |
| 2.2.1 Anthony | 5 |
| 2.2.2 Melvyn | 5 |
| 2.2.3 Victorien | 5 |
| 2.2.4 Xavier | 6 |
| 2.3 Problèmes / Solutions | 7 |
| 2.3.1 Problème 1 + solution : Les voitures ne voulaient pas avancer | 7 |
| 2.3.2 Problème 2 + solution : L'Intelligence Artificielle s'arrêtait inopinément au milieu du parcours | 7 |
| 2.3.3 Problème 3 + solution : IDEE ??? | 8 |
| 3 Objectifs pour la fin du projet | 9 |
| 3.1 Finir le garage | 9 |
| 3.2 Faire le système de niveaux | 9 |
| 3.3 Finir l'implémentation des voitures | 9 |
| 3.4 Correction des divers bugs | 10 |
| 3.5 Lancer les essais de β -testing | 10 |
| Conclusion | 10 |
| Annexes | 11 |

Nous sommes le studio CARRENIX qui développe *Bitume Legends*, un jeu de course automobile 3D en *low-poly*. Après avoir commencé le projet début janvier, et présenté notre avancée mi-mars, nous publions notre second rapport. Il permet de faire le point sur ce que nous avons fait, les objectifs atteints, les priorités ainsi que les ressources utilisés durant ce projet.

Dans ce rapport, nous allons aborder l'avancée de notre projet, l'organisation de notre groupe, les ressources et créations de chacun des membres du groupe ainsi que leurs valeurs ajoutées, le ressenti des membres durant cette première période et nos objectifs.

Nous reprenons point par point le précédent rapport et nous vérifions que chaque objectif posé dans celui-ci est bien accompli.

$$\begin{array}{|c} \dots \\ \dots \\ \dots \\ \dots \\ \dots \\ \dots \\ \dots \\ \dots \end{array}$$
[illegible]

```
|...  
|...  
|____
```

1.3 Continuer les musiques

TODO HERE @MELVYN

```
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|____
```

1.4 Implémentation de l'Intelligence Artificielle

TODO HERE @XAVIER

```
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|____
```

1.5 Gameplay

On parle ici de tt ce qui touche la course, donc le start, le win, les visuels et tt le reste avec l'expérience, on dit que conformément au CdC, on le fait en sprint 4.

2.2 Récit de chacun

2.2.1 Anthony

TODO @ANTHONY

[illegible]

2.2.2 Melvyn

J'ai remarqué une légère baisse d'implication de ma part entre la première et la deuxième soutenance, notamment une semaine où le travail était plus que minime de ma part. J'ai également dû plus travailler avec les autres, comparé à la première soutenance où l'on travaillait un peu plus dans notre "domaine d'expertise" à chacun au lieu de nous entraider. Je me suis repris quelques temps avant la soutenance et je suis fier de l'avancée du projet. Je pense que ce projet a beaucoup de potentiel. Il y a eu de grandes améliorations graphiques et techniques en ces quelques semaines et notre jeu ressemble enfin à un jeu. J'ai beaucoup d'espoirs pour la suite. Là où je m'étais trop concentré sur la musique lors de la première soutenance, je me suis plus tourné vers le graphisme, le gameplay et la physique du jeu, il était temps de vraiment faire du code...

2.2.3 Victorien

TODO @VICTORIEN

[illegible]

|...
|...
|_ _ _

2.2.4 Xavier

TODO @XAVIER

|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|_ _ _

2.3 Problèmes / Solutions

2.3.1 Problème 1 + solution : Les voitures ne voulaient pas avancer

On parle ici du pb des voitures qui ne voulaient psa avancer, avec le nvmh.

[illegible]

2.3.2 Problème 2 + solution : L'Intelligence Artificielle s'arrêtait inopinément au milieu du parcours

On parle ici du pb de l'ia qui s'arrete au milieu du parcours.

[illegible]

|...
|...
|...
|...
|_ _ _

2.3.3 Problème 3 + solution : IDEE ???

Il faut trouver un autre pb qu'on a eu sur le jeu

|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|...
|_ _ _


```
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|_ _ _
```

3.4 Correction des divers bugs

TODO HERE > _

```
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|_ _ _
```

3.5 Lancer les essais de β -testing

TODO HERE > _

```
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|...  
|_ _ _
```

Conclusion

En conclusion, voici là où nous en sommes dans notre projet. Nous sommes contents de notre avancée, et nous savons comment nous allons continuer notre projet. Nous serons ravis de vous revoir mi-juin pour vous présenter le jeu en entier !

Références

- blender.org
- bootstrapstudio.io
- discord.com
- unity.com
- photonengine.com/pun
- overleaf.com
- jetbrains.com/rider
- assetstore.unity.com
- [image – line.com/fl – studio](https://image-line.com/fl-studio)
- youtube.com

Made with ♥ by CARRENIX on L^AT_EX.

© 2021-2022, *Bitume Legends*

btms.games

Annexes

Table des figures